

## ZERO LEAGUE 規約

### 会費の納入と会員証

会員は下記の方法で会費を支払わなければならない。

- 1) プレイヤーフィー=1,800円/1シーズン
- 2) 初回入会手数料=¥700/1人(初回のみ)

会費はホームショップに支払い、ホームショップもしくは管理事務局は期日までに JSDL に支払うものとする。また、会員には JSDL より会員証(リーグカード)を発行するものとし、手続き完了後にホームショップに送付される。

### 1. オーダー

キャプテンもしくは代表者は、試合開始 5 分前までにオーダーを組まなければならない。システム使用の場合、オーダーはオンラインの PC もしくはスマートフォンなどで、指定されたサイトで入力する。試合の直前まで組み換えは可能であるが、試合が開始された場合は入れ替え、組み換えなどはできない。またリザルトシートで行う場合は、オーダーを組んだ後相手チームのオーダーをキャプテンもしくは代表者が確認する。

### 2. 集合

参加するチームメンバーは、集合時間には全員が集まるようにする。やむをえず遅れる場合には、キャプテンもしくは代表者同士で協議し、出来るゲームから行うことができる。また開始時間を遅らせることもできるが、その場合 30 分以内とする。(申出があった場合は受ける側は 30 分までは受ける義務が生じる)

### 3. ゲスト

ゲストは 1 試合に最大 2 名まで参加が可能。ただし試合開催週以内にゲスト申請が必要とする。

ゲスト申請は ZERO LEAGUE HP の申請フォームから、上記期限内に申請を行う。

- ・ゲスト参加にチームの制限はないものとする。複数チームへのゲスト参加は可とする。
- ・またゲストの資格等については、JSDL 規約(32 項、33 項)に準ずるものとする。

(24-25 1st season よりゲスト未申請に関するペナルティは廃止致しますが、引き続きゲストを使用の際は申請作業をお願い致します。申請のなかった場合に問題が生じた場合いっさいの申し開きは出来ません。)

### 4. 3 人試合

下記の試合は不戦敗となる。

501 ダブルス 2 試合(第 8、10 ゲーム)、クリケットダブルス 2 試合(第 9、11 ゲーム)、シングルス 1 試合(第 12 ゲーム)、クリケットトリオス(第 14 ゲーム)、1101 ガロン(第 15 ゲーム)。

試合は上記のゲームをデフォルトとしゲームを進める。また勝利ポイントは 3 人試合にかかわらず勝利チームに付与される。ゲーム代は通常通りの¥3400 を支払うものとする。またシステム使用の場合は、当該試合を Give up にする。リザルトシートの場合は、デフォルトのゲームに「デフォルト」と記載し、必ず 3 人試合にチェックを入れ提出する。

また、お互いのチームが 3 人となった場合は、上記の試合以外の試合を行い、上記の試合を下記の勝敗とする。

ホームチームの不戦勝ゲーム 第 8 ゲーム、第 9 ゲーム、第 12 ゲーム、  
アウェイチームの不戦勝ゲーム 第 10 ゲーム、第 11 ゲーム、第 14 ゲーム、第 15 ゲーム

上記以外の試合を行い、勝利チームに 2 ポイント加算したものが試合結果となる。

### 5. 日程変更

日程変更は当該試合の 3 日前(72 時間前)以前であれば、両チーム代表および開催店舗との協議により変更することを認める。変更する場合は、必ず開催店舗及び、対戦相手チームの了承を得なければならない。了承の確認が得られた後、日程変更希望チームが、事務局へ日程変更の申請を行わなければならない。申請は ZERO LEAGUE HP の申請フォームより行うものとし、3 日前(72 時間)までに、申請フォームの送信を終えていなければならない。当該試合の 3 日前(72 時間)を過ぎての変更申請があった場合は、両チームおよび開催店舗の了承が取れても、変更を要請したチームに対してペナルティとして 5pt マイナスする。また、変更申請が終了した後で、何らかの理由で変更が不可能になった場合、その不可能になったチームはデフォルトとなり、JSDL 規約(31 項)に準じた罰則が適用される。

### 6 試合開始

試合開始時間は、20 時 30 分とする。試合開始前はチーム全員が整列する。ホームチームのキャプテンもしくは代表者は、エリア、ディビジョン、節数、チーム名をコールした後、試合開始を宣言する。

オンライン対戦の場合はホーム扱いチームが対戦前、試合終了後連絡をいれる。

### 7. 先攻後攻

- ・対人対戦時

最初の試合はホームチーム先行でコークを行う。2 試合目からは、それまでの勝敗数で負けている方が先攻。もし同点の場合はホーム先攻のコークを行い、当該試合の先行を決定する。

- ・オンライン対戦時

全ての LEG でコイントスにて決める。表裏の選択、マシン操作はホーム扱いチームが行う。

## 8 コーク

コークはセンタービットに近い方が勝者とする。同じ距離だった場合、先攻後攻を入れ替えて行う。その場合、刺さっているダーツは抜くものとする。また後攻が投げボードに刺さった時に先攻のダーツが落ちた場合は落ちた先行がやり直しを行い、お互いが刺さるまで続ける。先行がブルもしくはインナーブルに入った場合も抜かずに後攻が投げる。ただし、センタービットに入った場合は、後攻が確認後抜いてから投げる。

## 9. 練習

ゲームが開始された後の練習は自分のゲーム前の 1 スローのみとする。また他の台も含めて、ゲームが開始されてからの練習はできない。

ゲーム中のフィニッシュおよびバースト後にボードに向かって投げるなどの行為も練習とみなすため厳禁とする。

## 10. ゲーム中のマナー

ゲーム中は下記の行為を行ってはならない。

- 1) 相手を誹謗中傷するような応援。
- 2) スロー時の妨害行為。
- 3) 過度の声を張り上げる、暴れるなどの他の客への迷惑行為。
- 4) その他ショップへの迷惑行為

このような事象があった場合、相手チームキャプテンは抗議を行い、改善されない場合は、退場、試合の没収などができる。この場合裁定は JSDL が行うものとする。

## 11. 素振り

スローラインに立ってからの素振りは厳禁とする。もしスローラインで素振りをした場合、1 スロー投げたものとしてカウントする場合がある。

## 12. ゲーム中の順番間違え

ゲーム中に先攻後攻、ダブルスの順番が入れ替わるなどの事象が発生した場合、間違えたチームがそのゲームを不戦敗とする。

## 13. リザルトシート

リーグシステムを使用しない場合、それぞれのキャプテンもしくは代表者がリザルトを記入する。その場合は専用のシートを使用する。その際必ず、試合日、エリア、ディビジョン、チーム名、ID および氏名を必ず明記する。

## 14. ゲーム内容

ゲーム内容は下記の通りとする。

第1ゲーム	901 トリオス(300円)
第2ゲーム	501 ダブルス(200円)
第3ゲーム	クリケットダブルス(200円)
第4ゲーム	501 ダブルス(200円)
第5ゲーム	クリケットダブルス(200円)
第6ゲーム	501 シングルス(200円)
第7ゲーム	クリケットシングルス(200円)
第8ゲーム	501 ダブルス(200円)
第9ゲーム	クリケットダブルス(200円)
第10ゲーム	501 ダブルス(200円)
第11ゲーム	クリケットダブルス(200円)
第12ゲーム	501 シングルス(200円)
第13ゲーム	クリケットシングルス(200円)
第14ゲーム	クリケットトリオス(300円)
第15ゲーム	1101 ガロン(400円)

※ゲーム代は3,400円となり、金額がマシンと違う場合はショップに支払うものとする。

## 15. 重複試合

下記のゲームに関してはそれぞれのルールにしたがってオーダーを組まなければならない。

- ① 第1ゲーム 901 トリオスと第14ゲームクリケットトリオスの同一の組み合わせ不可（個人の重複は可）。
- ② 501 ダブルスの同一の組み合わせ不可。個人の重複は2ゲームまで。
- ③ クリケットダブルスの同一の組み合わせ不可。個人の重複は2ゲームまで。
- ④ シングルの重複は不可。シングルスは必ず1人1試合

試合中に上記のルール違反が発覚した場合は、その該当レッグ（重複が確認されたレッグ）は不戦敗となる。重複とは、後半のレッグを重複違反とするものとする。上記の重複違反があった場合でも、そのままレッグが終了した場合、そのレッグは成立したものとみなす。

※試合開始後にマシン操作でのオーダー変更は出来ません。

## 16. 反応と誤反応

・対人対戦時

投げたダーツが刺さった場所と反応が異なる場合、予め刺さっていたダーツに接触等の場合は反応が優先される。また明らかに誤反応だった場合は戻して修正を行う。反応せずにダーツ（この場合バレルを指す）が落ちた場合は無反応となり1スローしたものと見なされる。

・オンライン対戦時

オンライン対戦の場合は誤反応については、対戦相手はその場にいないため確認が出来ない。そのため、協議も難しく、不正の確認等も行えないため、オンラインリーグにおいては、誤反応があった場合も含めて、全て反応優先とし、UNTHROWは無しとする。試合終了後でも、UNTHROWが行われていたことが確認された場合、そのレッグは不戦敗へ修正する場合もある。

故意、故意ではないに関わらず手などで盤面を押して誤反応してしまった場合はラウンドを戻せない為、不戦敗を申し出る。（お互いの認識に齟齬が生じた場合は事務局へ仲裁を申し出る事。事務局はお互いの言い分を確認し、引き分け、再試合、没収試合の裁定を決める。）

### 17. 途中退場

試合の途中でやむを得ない事情によりメンバーが退場した場合、それ以降できないゲームは不戦敗となる。もし試合続行が不可能となる場合、JSDL規約31が適用される場合がある。

### 18. 試合終了

全試合が終了後、両チームキャプテンおよび代表者は、お互いのリザルトを確認しなければならない。リザルトシートの場合は、確認後サインをしてファックスをする。ホームチームが72時間以内事務局へ必ずFAXをするものとする。1週間以内にWEBでリザルトの更新されたことを確認すること。更新が無い場合、FAXが未達の場合もあるので、その場合は事務局へ確認すること。シーズン終了までに更新がされない場合、デフォルト試合として処理される。その間にリザルト、勝敗の修正などを行った場合、その試合は無効試合となり、JSDL規約9により除名となる場合がある。

### 19. 終了後の挨拶

・対人対戦時

開始と同様に整列し、ホームチームのキャプテンもしくは代表者は成績を発表する。その後挨拶を行い参加者全員が握手を行い健闘をたたえる。

・オンライン対戦時

ホーム扱いチームからお礼の連絡をいれる。

### 20. プレーオフ

プレーオフは年に1回開催される。レギュラーシーズンの各ディビジョンの成績に応じて、ランキングポイントが獲得出来、ポイントは下記とする。

レギュラーシーズン Div1 の成績...1位 10p、2位 9p、3位 8p、4位 7p、5位 0p、6位 0p

レギュラーシーズン Div2 の成績...1位 3p、2位 2p

レギュラーシーズン Div3...1位 1p

(※Div 1内のチーム数が5チーム以下の場合は下位2チームは0pとする。)

例) 4チームの場合...1位 10p、2位 9p、3位 0p、4位 0p

獲得ポイントが同点の場合以下事項を優先します。

- ① 上記の、シーズンで獲得した最大ランキングポイントの多いチーム
- ② 優勝回数(上位Div)の多いチーム
- ③ 年間の勝利試合数(レッグでは無い)の多いチーム(試合の数は関係ないものとする)
- ④ 年間勝利レッグ数(試合の数は関係ないものとする)
- ⑤ 出場シーズン回数(最大3回)の多いチーム
- ⑥ 年間成績で上位Divにいたチーム。同率の場合、そのシーズン回数。
- ⑦ 年間のゲスト使用回数が少ないチーム

年間の獲得ポイント1位チームは、エリア大会(関東大会、中央大会、北陸大会)へ進出確定とする。

プレーオフはポイントを獲得したチームの2位~7位(成績上位最大6チーム)までとし、トーナメント方式で行われる。(一部地域を除く)

開催会場は成績上位チームのホームショップとし、対戦カードも成績に応じて決定とする。

例) 6チームの場合

1回戦...①4位 vs 7位、②5位 vs 6位

2回戦...③2位 vs ①の勝者 ④3位 vs ②の勝者

3回戦...③の勝者 vs ④の勝者

※プレーオフのチームの参加条件は・・・チームが年間2シーズン以上参加し、3rdシーズンで参加していなければならない。

※プレーオフの個人の参加条件は・・・出場資格を有するチーム該当チームに3rdシーズン会員として所属していること。かつそのチームで年間21レッグ以上参加していなければならない。

※但し、年間2シーズンしか開催していないエリアは、下記とする。

・チームの参加条件・・・年間1シーズン以上参加し、かつ2ndシーズンでチームが参加していること。

- ・個人の参加条件・・・出場資格チームに2ndシーズンで所属し、かつそのチームで年間14レグ以上の参加をしていなければならない。

年間ポイントシステム（オンライン関東限定）

Division1：1位→20pt/2位→18pt/3位→16pt/4位→14pt/5位→12pt/6位→10pt

Division2：1位→8pt/2位→7pt/3位→6pt/4位→5pt/5位→4pt/6位→3pt

Division3：1位→2pt/2位→1pt

※ディビジョン内のチーム数が6チームに満たないときは6位、または5位、6位のポイントは該当なしとする。

・各曜日参加チーム数約5チームにつき1枠を基準にその年の関東大会の出場枠を事務局が割り当てプレーオフを行います。

・各曜日年間ランキング上位チームには、プレーオフ免除で関東大会出場権を与えられます。（各曜日参加チーム数約10チームにつき上位1チームを免除）

プレーオフ

プレーオフ免除以外の関東大会出場枠をプレーオフで争います。

プレーオフに進めるのは、年間ランキング（関東大会出場権獲得チームを除く）上位チームとする。

（関東大会出場権獲得チームを除く、残りの出場権枠×2チームの数をプレーオフ対象チームとし、プレーオフで勝利したチームに関東大会出場権を与える。）

例) 火曜日ブロック参加数30チームの場合

- ・関東大会出場権6枠（約5チームに対して1枠）
- ・プレーオフ免除での関東大会出場権獲得チーム数3枠（約10チームに対して1枠）
- ・プレーオフ対象枠3枠。（この場合年間ランキング4～9位がプレーオフ対象）
- ・プレーオフを4位vs9位、5位vs8位、6位vs7位で行い勝ったチームが関東大会出場権獲得とする。

プレーオフ日程

事務局が設定した週の火曜日～木曜日に行う。

また、プレーオフのゲーム内容は、ZERO LEAGUE規約11のゲームとし、先に8勝したチームが勝利となり、試合はその時点で終了とする。

プレーオフは、ゲストの使用及び、3人試合は行えないものとする。

## 21. エリア大会（関東大会、中央大会、北陸大会）

シーズン終了後に開催されるエリア大会（関東大会、中央大会、北陸大会）に出場できる条件は下記とする。

＜ブロック内参加可能チーム＞

- ・年間2シーズン以上を開催したブロックに限るものとする。
- ・各ブロック内、年間を通じて下記2チームが選出される。（一部例外有り）

① 各ブロック年間ランキング1位チーム

② 各ブロックのプレーオフ優勝チーム

上記①②のいずれかを満たし、同年3rdシーズンにチームとして存続していなければならない。ホームショップおよびチーム名の変更は、事務局に届けが提出しなければならない。

また個人が複数チームに登録しており、その複数チームが代表権を獲得した場合は、1チームにしか所属ができない。

年間獲得ポイント1位チームはエリア大会（関東大会、中央大会、北陸大会）出場確定とし、残り1枠はプレーオフにて決定する。（一部例外有り）

＜プレイヤー参加条件＞

参加プレイヤー条件は、該当チームに年間2シーズン所属しその該当チームで3rdシーズンに会員であること。かつ、その該当チームでレギュラーシーズンに、年間21レグ以上参加した者。

## 22. 特別ルール

1名が参加できるチーム数は複数可とする。この場合会員登録を、所属するチーム全てに行う必要がある。

ただし、同ディビジョン内での複数登録は出来ないものとする。複数チームに登録しているプレイヤーのチームが、プレーオフへ複数出場した場合、参加出来るチームは1チームとする。

改定日 2024年10月23日

V6.9